

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

PC DVD-ROM

Might & Magic Heroes VI



AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

Precauzioni da prendere in ogni caso per l'utilizzazione di un videogioco:

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposate per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

SOMMARIO

INSTALLAZIONE 2
CONFIGURAZIONE DEL GIOCO 3
COMANDI DI BASE 9
MAPPA DELL'AVVENTURA 10
GIOCARE CON LA MAPPA DELL'AVVENTURA........ 14
GESTIONE DELL'EROE 20
SCHERMATA DELLA CITTÀ 24
BATTAGLIA 27
GARANZIA 34
SUPPORTO TECNICO 35

Le immagini di gioco sono tratte dalla versione inglese.

INSTALLAZIONE

Installare Might & Magic® Heroes® VI

Inserisci il disco del gioco nel lettore DVD. Se l'opzione dell'avvio automatico è abilitata, l'installazione del gioco verrà avviata automaticamente. In caso contrario, fai doppio clic sull'icona del lettore DVD nella finestra Computer. Trova Autorun.exe nella lista di file e cartelle e fai doppio clic su di esso per avviare l'installazione. Scegli Installa per avviare l'installazione e segui la procedura guidata per installare il gioco sul tuo computer.

Disinstallare Might & Magic® Heroes® VI

Per disinstallare il gioco, fai clic sull'icona Disinstalla nel menu Start. Segui la procedura guidata per disinstallare il gioco dal tuo computer.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Fai doppio clic sull'icona sul desktop o fai clic sull'icona nel menu Start per avviare il gioco.

Menu principale

Dopo l'introduzione del gioco, vedrai apparire la schermata del menu principale. Qui potrai accedere alle modalità di gioco, al tuo profilo, ai widget e alle opzioni di gioco.



Finestra giocatore singolo

Da questa schermata, puoi avviare o continuare la tua Campagna, caricare le partite salvate, lanciare la mappa di uno scenario giocatore singolo, o giocare una mappa multiplayer contro avversari IA.

Finestra multiplayer

Da questa schermata, puoi creare, continuare o partecipare a una mappa multiplayer. Puoi anche avviare una mappa hotseat.
Puoi passare dalla finestra **Crea partita**, a quella **Partecipa a una partita,** a quella **Partita hotseat classica** facendo clic sui tre pulsanti nell'angolo in basso a sinistra della finestra multiplayer.

Il CONFLUX

Il Conflux è l'infrastruttura online del gioco, e viene visualizzato come Barra Conflux, la quale include i **Widgets Conflux**, la **Finestra La mia Dinastia** e **l'Altare dei desideri.**

Quando sei collegato al Conflux, la Barra Conflux appare sempre nella schermata del Menu principale, ma è nascosta durante il gioco. Facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi Barra Conflux nell'angolo in alto a destra potrai decidere se visualizzare la barra anche durante il gioco.

Il pulsante Online che appare alla sinistra del pulsante Mostra/nascondi Barra Conflux indica il tuo stato online: blu quando sei connesso e grigio quando non lo sei. Fai clic su di esso per connetterti o disconnetterti dal Conflux.

I widget CONFLUX

I widget Conflux sono accessibili solo online. Si tratta di strumenti semplici, utilizzabili per ottenere informazioni e per partecipare alla comunità di Might and Magic Heroes VI.

Si trovano nella sezione in alto a sinistra della Barra Conflux.
Sono composti dal pulsante Gestisci i widget Conflux e dai pulsanti di selezione rapida dei vari widget. Fai clic su uno dei pulsanti di selezione rapida dei widget per attivarlo o disattivarlo.
Per scegliere i tuoi Widget Conflux, fai clic sul pulsante Gestisci i widget Conflux situato nell'angolo in alto a sinistra del Menu principale.
Qui puoi attivare o disattivare ogni singolo widget Conflux. I widget Conflux appariranno sulla Barra Conflux solo se sono stati attivati.

Puoi modificare l'ordine dei pulsanti di selezione rapida dei widget trascinandoli a meno che la loro posizione non sia bloccata (opzione disponibile nella finestra Gestisci i widget Conflux).

Puoi bloccare i widget Conflux per fare in modo che appaiano sull'HUD durante il gioco quando la Barra Conflux è nascosta. Ciò potrebbe tornarti utile per seguire le conversazioni nella chat di gioco.
Nota inoltre che puoi ridurre a icona tutti i widget aperti sulla Barra Conflux facendo clic sul pulsante Riduci tutte le finestre dei widget situato nell'angolo in basso a destra dello schermo, accanto all'orologio.
Ecco una lista dei Widget Conflux disponibili:

- **Notizie:** controlla le ultime notizie grazie a questo widget.
- **Amici:** gestisci gli amici, verifica il loro status online e avvia una conversazione con loro.
- **Chat:** parla con altri giocatori online in una chat room o in privato.
- **Skype®:** parla con i tuoi contatti di Skype direttamente all'interno del gioco.
- **Classifiche:** confronta il tuo punteggio con quello dei tuoi amici o degli altri giocatori.
- **Appunti:** crea i tuoi appunti personali e salvali online.
- **UPLAY:** segui le tue Azioni e le tue Ricompense Uplay.

Finestra La mia Dinastia

La finestra La mia Dinastia è accessibile solo quando giochi online. Essa riassume le informazioni sul giocatore e quelle sulla tua dinastia. Puoi scorrere le finestre **Profilo online della mia Dinastia**, **I miei eroi di Dinastia, Il mio bestiario di Dinastia, I miei trofei di Dinastia e Altare dei desideri**, facendo clic sui cinque pulsanti che si trovano nell'angolo in basso a sinistra della finestra **La mia Dinastia**.

Profilo online della mia Dinastia

Nella finestra Profilo online della mia Dinastia puoi rivedere e personalizzare le informazioni sul tuo giocatore e quelle sulla tua Dinastia, o vedere le tue statistiche e i tuoi record più aggiornati.

In Informazioni sul giocatore puoi rivedere o modificare i seguenti elementi:

- **Ritratto del profilo:** puoi sceglierne uno tra quelli predefiniti, oppure acquistarne di nuovi dall'Altare dei desideri in cambio di Simboli di Dinastia.
- **Nome utente:** mostra il nome del tuo profilo.
- **Titolo:** puoi acquistare dei titoli dall'Altare dei desideri in cambio di Simboli di Dinastia.

In Informazioni sulla Dinastia puoi vedere i seguenti elementi:

- **Grado Dinastia**
- **Simboli di Dinastia**
- **Punti esperienza di Dinastia**

Nella sezione Eroe preferito puoi scegliere un eroe della tua Dinastia da mostrare agli altri giocatori.
Nella sezione Trofei preferiti puoi scegliere fino a quattro Trofei da mostrare agli altri giocatori così come gli ultimi Trofei ottenuti.

Nella sezione Partite recenti puoi vedere le informazioni e i risultati delle tue ultime partite Giocatore singolo e Multiplayer.

Nella sezione Statistiche del giocatore puoi vedere le tue statistiche in Giocatore singolo e in Multiplayer.

I miei eroi di Dinastia

La finestra degli eroi di Dinastia contiene tutti gli eroi appartenenti alla tua Dinastia e ti permette di crearne di nuovi e di modificare quelli esistenti.

Nella parte superiore dello schermo puoi vedere gli eroi della Campagna predefiniti e quelli creati da te. Nota che solo gli eroi con i quali hai completato una campagna di una fazione appariranno qui.

Puoi giocare partite Giocatore singolo e Multiplayer personalizzate con uno qualsiasi dei tuoi eroi.

Puoi passare da Informazioni, a Armi di Dinastia, a Caratteristiche di Dinastia, ad Abilità facendo clic su uno dei quattro pulsanti che si trovano al centro della finestra Eroi di Dinastia.
La sezione Informazioni contiene i modelli in 3D, la storia, le statistiche e la reputazione dell'eroe selezionato. L'eroe può essere selezionato nella parte superiore della finestra.

Nella sezione Arma di Dinastia puoi vedere le Armi di Dinastia dei tuoi Eroi di Dinastia, assegnandole ai vari eroi. Innanzitutto seleziona un Eroe nella parte superiore della finestra, quindi scegli le Armi di Dinastia da assegnargli.

Nella sezione Caratteristiche di Dinastia puoi vedere le Caratteristiche di Dinastia dei tuoi Eroi di Dinastia, e assegnarle ai vari eroi. Puoi selezionare le Caratteristiche di Dinastia da assegnare agli Slot Caratteristiche di Dinastia dei tuoi eroi.
Potrai anche modificare le Caratteristiche di Dinastia tra una mappa di campagna e l'altra (opzione non disponibile sulla mappa Tutorial).

Nella sezione Abilità puoi vedere l'albero delle abilità di un eroe, o simulare dei modelli di alberi delle abilità.

Il mio bestiario di Dinastia

Qui potrai rivedere tutte le informazioni sulle diverse creature incontrate nel corso dei tuoi viaggi su Ashan.

I miei trofei di Dinastia

Qui potrai rivedere tutti i Trofei di Dinastia del gioco. Potrai anche verificare il tuo progresso, i diversi obiettivi dei Trofei di Dinastia nonché i Simboli di Dinastia che riceverai sbloccando i Trofei di Dinastia.

Altare dei desideri
L'Altare dei desideri è accessibile solo giocando online. Qui potrai utilizzare i Simboli di Dinastia ricevuti completando i Trofei di Dinastia, per sbloccare dei bonus come Caratteristiche di Dinastia, Armi di Dinastia, nuovi Ritratti del profilo del giocatore ecc. Nota che ottenendo nuovi Gradi di Dinastia verranno sbloccati dei nuovi bonus nell'Altare dei desideri!

Carica partita

Per caricare una partita salvata, selezionala dalla lista delle partite salvate. Le partite salvate sono suddivise in varie schede: «Salvataggio campagna», «Salvataggio schermaglia», «Salvataggio scenario», «Salvataggio Hotseat». Dopo aver selezionato una partita, potrai caricarla o cancellarla dal tuo computer.

Opzioni

Puoi accedere alle Opzioni di gioco dal Menu delle opzioni.
Per accedervi dal Menu principale, fai clic sul pulsante Opzioni. Per accedervi dal gioco, fai clic sul pulsante Opzioni nell'angolo in basso a destra dello schermo.

Potrai accedere a quattro sezioni: **Schermo, Sonoro, Gioco e Scorciatoie.**

Ogni schermata delle Opzioni contiene un pulsante Predefinito e uno Applica modifiche. Facendo clic sul pulsante Predefinito tutte le impostazioni della schermata torneranno ai loro valori predefiniti. Facendo clic sul pulsante Applica modifiche, confermerai le modifiche apportate alle impostazioni in tutte le schede. Nota che per rendere attive alcune modifiche, dovrai riavviare il gioco!

COMANDI DI BASE

Comandi del mouse

Per controllare il tuo eroe e interagire con l'ambiente e l'interfaccia di gioco, userai principalmente il tasto sinistro del mouse. Potrai anche far apparire dei suggerimenti contenenti delle informazioni facendo clic col tasto destro sugli elementi di gioco e sull'interfaccia.

Potrai far scorrere la Mappa dell'avventura portando il cursore verso il bordo dello schermo oppure muovendo il mouse mentre tieni premuto il tasto medio del mouse.

Potrai zoomare avanti e indietro sulla Mappa dell'avventura con la rotellina del mouse.

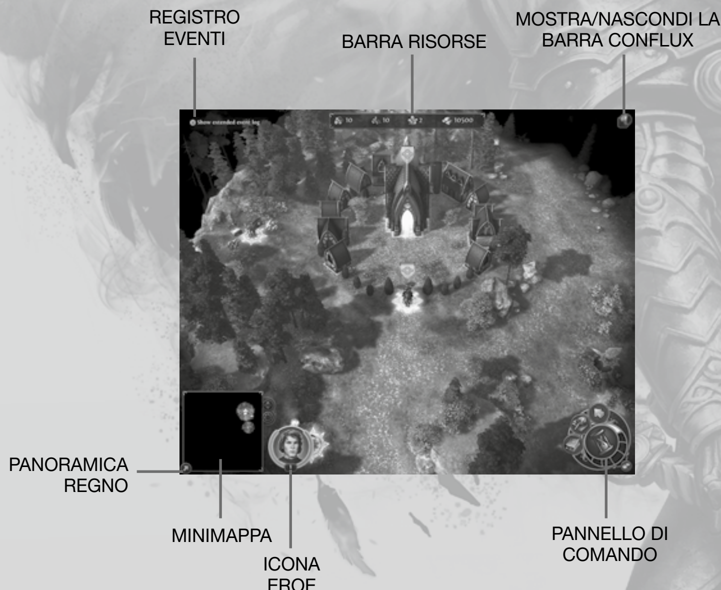
Scorciatoie della tastiera

Molte delle azioni del gioco sono associate a scorciatoie sulla tastiera. Puoi rivedere e personalizzare le tue scorciatoie nel Menu delle opzioni nella schermata Scorciatoie.

Ruota l'inquadratura premendo i tasti Canc o Pag giù della tastiera. Puoi ripristinare i valori di partenza di inquadratura, zoom e rotazione premendo il tasto Fine sulla tastiera.

MAPPA DELL'AVVENTURA

Interfaccia principale della mappa dell'avventura



Minimappa

La minimappa è una piccola riproduzione della mappa dell'avventura. Un piccolo trapezio mostra la direzione in cui è rivolta l'inquadratura sulla mappa dell'avventura. Le icone sulla minimappa indicano la posizione di eroi, città, forti, miniere e dimore. Sulla minimappa sono presenti tre pulsanti:

1. **Passa da superficie a sottosuolo e viceversa:** passa la mappa dalla visuale del sottosuolo a quella della superficie e viceversa.
2. **Attiva/disattiva visibilità controllo area:** attiva o disattiva la visibilità del Controllo area sulla minimappa.
3. **Panoramica regno:** apre la finestra della panoramica del regno.



Panoramica regno

La finestra della Panoramica regno ha due schede.
La prima scheda contiene un'immagine della mappa dell'avventura con delle icone che possono essere attivate o disattivate usando i comandi sul lato destro della finestra. Nella parte bassa della finestra, è possibile controllare la produzione del regno.
La seconda scheda indica quante creature vengono prodotte ogni settimana ed elenca i tuoi eroi, le città e i forti insieme alle loro armate.



Icone eroi

Le icone degli eroi sotto il tuo controllo appaiono nella parte inferiore dello schermo, accanto alla minimappa. Puoi scegliere il tuo eroe facendo clic una volta sulla sua icona oppure aprire la Finestra dell'Eroe facendo clic due volte su di essa.

Pannello di comando

Qui troverai le seguenti opzioni:

- **Fine turno:** ti permette di terminare il turno in corso. I giorni della settimana sono evidenziati in giallo intorno al pulsante.
- **Informazioni missione:** ti permette di accedere alla Finestra Missione.
- **Libro degli incantesimi:** ti permette di accedere al libro degli incantesimi dell'eroe selezionato.
- **Continua mossa:** fai procedere l'eroe selezionato lungo il percorso stabilito. Se non è stata scelta una destinazione per l'eroe, questo pulsante non è attivo.
- **Opzioni:** ti permette di accedere alla schermata delle Opzioni. Da questa schermata potrai salvare e caricare le partite, modificare la configurazione di gioco o dell'hardware, riavviare la mappa, tornare al menu principale o al sistema operativo.



Finestra del Libro degli incantesimi

Fai clic sul pulsante Libro degli incantesimi per accedervi. Questo pulsante è disponibile sia sulla mappa dell'avventura che durante i combattimenti. La funzione principale della finestra del Libro degli incantesimi è quella di utilizzare le abilità attive, ma grazie ad essa è anche possibile vedere le abilità passive.

Slot pulsanti personalizzabili

Alcune finestre presentano un'icona speciale nell'angolo in alto a sinistra, chiamata Pulsante personalizzabile. Questi pulsanti possono essere trascinati sugli slot vuoti dell'interfaccia utente. Possono essere utilizzati per accedere rapidamente ad alcune finestre. Anche gli incantesimi possono essere trascinati su questi slot.

GIOCARE CON LA MAPPA DELL'AVVENTURA

La tua esperienza nel mondo di Heroes inizierà sulla mappa dell'avventura. Gli eventi che si verificano al suo interno corrispondono al livello strategico della partita. È qui che le diverse fazioni sviluppano territori, raccolgono risorse e interagiscono con oggetti diversi, unità neutrali e tra di loro. La schermata dell'avventura mostra dove si svolgono gli eventi della missione in corso. Qui potrai vedere il terreno nella visuale del tuo eroe. Gli altri territori sono coperti dalla «Foschia di guerra» e non appaiono sulla mappa. La maggior parte delle mappe includono un livello sotterraneo, al quale è possibile accedere attraverso edifici specifici.

Missioni e obiettivi

Missioni/Obiettivi vengono forniti all'inizio della missione. Nuovi obiettivi potrebbero rendersi disponibili nel corso della missione in base a eventi e situazioni verificatisi. Per completare una missione, dovrai completare tutte le Missioni/Obiettivi che la compongono.

Città

Costruendo nella città un edificio relativo a creature specifiche, vengono aggiunte alcune creature alla guarnigione. Dopodiché l'edificio produrrà le creature e le aggiungerà alla riserva all'inizio di ogni settimana. Puoi reclutare una creatura dalla riserva delle creature se l'edificio appropriato è presente in città.

Forti

I forti sono versioni inferiori delle città. Svolgono la funzione di punti di controllo dell'area, proprio come le città, e forniscono una fortificazione per difendersi dagli aggressori. All'interno dei forti puoi reclutare delle creature, a patto che siano presenti delle dimore collegate sulla mappa dell'avventura, ma non potrai costruire alcun edificio al loro interno.

Dimore

Una dimora sotto il tuo controllo produce creature che vengono aggiunte alla riserva all'inizio di ogni settimana. Esistono tre tipi di dimore per ogni fazione: dimore base in grado di produrre i 3 tipi di creature base, dimore elite in grado di produrre i 3 tipi di creature elite e dimore campione in grado di produrre creature campione.

Riserva delle creature

Ogni volta che viene prodotta una creatura in una città o in una dimora, essa viene aggiunta alla riserva delle creature. Esse appartengono al tuo regno, ovvero se dovessi perdere una città o una dimora, potrai conservarle, proprio come le risorse. Puoi accedere alla riserva delle creature da città e forti, ma con delle restrizioni. Puoi controllare la produzione settimanale di creature dalla Panoramica regno.

Viaggiare

Percorsi

Per stabilire il percorso del tuo eroe, fai clic sulla destinazione o sull'oggetto desiderati con il tasto sinistro del mouse. Se l'eroe è in grado di raggiungerla, apparirà un percorso tratteggiato. Conferma la destinazione facendo clic di nuovo sullo stesso punto. Se per raggiungere la destinazione è necessario incontrare dei nemici, il percorso verrà colorato di rosso dal punto di inizio della battaglia. Ogni Eroe può spendere un certo numero di punti movimento al giorno. Se la destinazione è fuori dalla portata dell'eroe, le sezioni di percorso fuori portata appariranno in bianco.

Terreno e velocità

Sulla terra asciutta, la velocità di viaggio (distanza percorribile in un giorno dall'eroe e dalla sua armata) è influenzata da diversi fattori:

- Tipo di terreno: le strade lastricate permettono spostamenti rapidi. Quando si attraversano aree non lastricate, la velocità dipende dal tipo di terreno. Alcuni terreni sono difficili da attraversare, altri invece sono più facili. Ciò è rappresentato da diversi costi in punti movimento da pagare per accedere alla casella della mappa. Al momento di stabilire il percorso dell'eroe, viene scelto quello con il minor costo in punti movimento.
- Esistono elementi sulla mappa dell'avventura che offrono punti movimento bonus all'eroe, come le stalle, il faro o le abilità Esploratore.
- Gli eroi privi di armata spendono un numero inferiore di punti movimento, ma non possono superare creature o eroi nemici.

I fiumi possono essere guadati se è presente un sentiero che attraversa le acque. I corpi d'acqua più profondi (laghi e mari) possono essere attraversati solo da un eroe del Santuario o da una nave. Le navi possono essere costruite solo nei cantieri navali.

Calendario e tempo

Tempo all'interno del gioco

Sulla mappa dell'avventura, un turno dura un giorno. Dopo che tutti gli eroi hanno raggiunto i loro obiettivi ed esaurito i punti di movimento, il turno si conclude. Dopo che tutti i giocatori sulla mappa hanno completato i loro turni, un nuovo giorno ha inizio.

All'inizio di ogni settimana, viene completato l'allenamento delle nuove creature negli edifici delle città e nelle dimore, ed esse vengono rese disponibili per il reclutamento.

Settimana di...

Su Ashan esistono delle settimane speciali che possono influire sulle tue avventure. Possono incrementare la produzione di creature, l'efficacia degli incantesimi, ridurre il costo di movimento sull'acqua e così via. L'ordine di questi eventi è prestabilito, ma la settimana di partenza è casuale.

Risorse

Esistono 4 tipi di risorse (Legno, Minerali, Cristalli e Oro) che possono essere raccolte catturando le miniere sulla mappa dell'avventura. Le miniere producono risorse ogni giorno.

Oro, legno e minerali sono risorse universali. I cristalli sono risorse rare, necessarie per la costruzione di edifici potenti e per reclutare le creature più pericolose.

Esistono molti altri modi per procurarsi delle risorse.
- L'edificio principale di ogni città produce Oro tutti i giorni. Puoi anche utilizzare l'edificio Mercato per scambiare le risorse. Maggiore è il numero dei Mercati controllati, migliori saranno le condizioni di scambio.
- Risorse uniche: mentre esplori la mappa dell'avventura, troverai forzieri e risorse da raccogliere.

Area di controllo

Come funziona l'area di controllo

Ogni area contiene un Punto di controllo. Può essere una città o un forte.
Conquistando un Punto di controllo, prenderai il controllo delle Miniere e delle Dimore presenti nell'area, secondo le seguenti regole:
- Ricevi automaticamente il controllo di tutte le Miniere e le Dimore non neutrali dell'area.
- Gli Eroi degli altri giocatori possono conquistare le Miniere e le Dimore della tua Area. Ma questi Eroi dovranno rimanere all'ingresso dell'edificio per possederlo. Non appena l'Eroe abbandona l'edificio controllato, esso tornerà sotto il tuo controllo.
- Quando una miniera neutrale viene catturata in un'area posseduta da un altro giocatore, essa viene collegata al tuo Punto di controllo.
- Nel caso delle Aree neutrali (Punto di controllo neutrale), le Miniere e le Dimore conquistate non torneranno a essere neutrali se abbandonate. Resteranno in tuo possesso fino a quando il Punto di controllo non verrà conquistato da qualcuno.

Ogni edificio facente parte del sistema dell'area di controllo presenta un indicatore che punta verso il punto di controllo.

Vantaggi derivanti dal controllo di un'Area

Controllare un'Area presenta dei vantaggi specifici:
- Gli eroi del possessore spendono una quantità inferiore di punti movimento per attraversare l'Area.
- Alcuni edifici unici costruiti in città hanno degli effetti che influiscono su tutta l'area a cui la città appartiene.

Aree prive di Punti di controllo

Alcune zone della mappa dell'avventura non presentano aree di controllo. Conquistando una miniera o una dimora in una di queste zone, la controllerai fino a che essa non viene conquistata da qualcun altro.

Edifici
Sulla mappa dell'avventura, gli eroi possono interagire con diversi edifici. Alcuni di essi possono essere visitati solo una volta alla settimana e altri possono essere conquistati. Un edificio conquistato è caratterizzato dall'emblema del giocatore.

Oggetti individuali
Sulla mappa dell'avventura, si possono incontrare mucchi di risorse, manufatti e forzieri.

Manufatti
Manufatti generici
I Manufatti sono equipaggiamenti molto potenti che possono essere usati dagli eroi. Quando vengono equipaggiati, essi producono effetti speciali come l'aumento degli attributi dell'eroe.
I manufatti generici rientrano in tre categorie:
- I manufatti minori, che sono i più deboli.
- I manufatti maggiori, che hanno una potenza maggiore.
- Le reliquie, che sono tra i manufatti generici più potenti.

Set di manufatti
Alcuni manufatti generici appartengono a un set. Equipaggiando due manufatti dello stesso set, viene applicato all'eroe un effetto speciale definito bonus del set. Ogni coppia di manufatti in più aggiunge un nuovo bonus del set. Gli oggetti del set vengono conservati dai tuoi avatar passando da una campagna all'altra.

Armi di Dinastia
Le Armi di Dinastia sono manufatti speciali molto potenti e rari.
A differenza dei manufatti generici, le Armi di Dinastia sono legate alla tua Dinastia. Quando trovi un'Arma di Dinastia, puoi accedervi nella scheda Bonus di Dinastia della finestra dell'Eroe. Tutti gli eroi della tua Dinastia possono usare questi manufatti.

Le Armi di Dinastia ricevono esperienza insieme ai loro portatori. Quando un'Arma di Dinastia ha ottenuto esperienza sufficiente, essa sale di livello rendendo disponibile un nuovo bonus. Gran parte delle Armi di Dinastia possono ricevere un'abilità attiva che può essere usata in combattimento dal loro portatore.

Pozioni e Pergamene
Le Pozioni e le Pergamene possono essere trovate sulla mappa dell'avventura e usate in combattimento. Le pozioni ricaricano il mana dell'eroe mentre le Pergamene sono simili a delle abilità con due differenze: una volta utilizzate, spariscono dall'inventario e dal libro degli incantesimi e il loro utilizzo non consuma mana.

Le Lacrime di Asha
Le Lacrime di Asha sono un manufatto necessario alla costruzione di un edificio speciale. Ci sono diversi modi di trovare le Lacrime di Asha. Dopo averle ottenute, le Lacrime di Asha vengono portate in una città controllata dal giocatore. La città deve possedere un Campidoglio per poter costruire l'edificio Lacrime di Asha.

GESTIONE DELL'EROE

Finestra Eroe

Fai doppio clic sull'icona dell'eroe per aprire la sua finestra. Qui potrai vedere le statistiche dell'eroe, equipaggiare i manufatti, rivedere e gestire la tua armata e controllare e scegliere la tua reputazione.



Reputazione

Qui viene indicato il progresso del tuo eroe in uno dei due sentieri disponibili, il Sentiero di Sangue del Drago e il Sentiero di Lacrime del Drago. Questi sentieri rappresentano le azioni compiute dall'eroe che influenzano la sua reputazione nel mondo di Ashan.

Dopo aver ottenuto un numero sufficiente di punti Reputazione nel sentiero del Sangue o in quello delle Lacrime, il giocatore potrà cambiare la sua classe per ricevere un avatar della rispettiva reputazione. La classe dell'eroe può essere modificata nella finestra dell'Eroe. Il cambiamento di classe è permanente e non può essere annullato nel corso della stessa partita o campagna. La condizione di avatar di una reputazione fornisce agli eroi i seguenti bonus:

- 1 abilità dell'eroe unica della sua classe e reputazione.
- 1 abilità dell'eroe più potente unica della sua classe e reputazione.
- Bonus al potere delle abilità dell'eroe della reputazione attuale.

Prima di cambiare classe, gli eroi sono considerati neutrali nei confronti delle due reputazioni. Agli eroi neutrali vengono assegnate abilità uniche della loro classe. Le abilità neutrali vengono conservate dopo il cambiamento di classe.

Bonus di Dinastia

Puoi accedere a questa finestra attraverso le schede che si trovano in basso a sinistra della Finestra Eroe.
Mentre giochi online, potrai vedere le Caratteristiche di Dinastia equipaggiate ed equipaggiare le tue Armi di Dinastia.

Caratteristiche di Dinastia

Le Caratteristiche di Dinastia utilizzate vengono indicate nella parte superiore del Pannello di Dinastia. Muovi il mouse sulla loro icona per saperne di più.
Nota che alcune Caratteristiche di Dinastia potrebbero non avere effetto sull'eroe visualizzato dal momento che i loro effetti sono applicabili principalmente al giocatore piuttosto che agli eroi individuali.

Armi di Dinastia

La parte inferiore del Pannello di Dinastia contiene tutte le Armi di Dinastia che hai sbloccato.
Le Armi di Dinastia vengono equipaggiate come manufatti normali.
Per cambiare Arma di Dinastia, trascina quella desiderata su quella equipaggiata.

Pannello albero delle abilità

Abilità fisiche

Le abilità fisiche sono organizzate in cinque categorie divise in tre livelli.
Le abilità di livello 1 sono sulla prima riga, le abilità di livello 2 sulla riga di mezzo e quelle di livello 3 sulla riga inferiore. Le abilità fisiche di livello 3 non sono disponibili agli eroi affini alla magia.

Abilità magiche

Anche le abilità magiche sono organizzate per categorie: esse sono raggruppate in scuole di magia.
Le scuole di magia sono sette. Alcune scuole non sono disponibili a tutte le fazioni. Le abilità magiche di livello 3 non sono disponibili agli eroi affini alla Potenza.

Abilità eroiche
La scheda delle abilità eroiche indica le abilità speciali dell'eroe.

Abilità di fazione
Le abilità di fazione dipendono dalla fazione di appartenenza dell'eroe. Sono divise in quattro gradi di potenza crescente e vengono utilizzate dagli eroi:
- **Grado 2:** sbloccato al livello 5
- **Grado 3:** sbloccato al livello 15
- **Grado 4:** sbloccato al livello 25

Colpi eroici
Ogni eroe possiede un Colpo eroico unico della sua fazione. Muovi il cursore sull'icona del Colpo eroico per sapere di più su questa abilità. Consulta la sezione sul Colpo eroico sottostante se desideri ricevere ulteriori informazioni sui Colpi eroici.

Specializzazione
Gli eroi possiedono questa abilità sin dal livello 1. Essa viene scelta al momento della creazione dell'eroe.

Abilità di reputazione
Le abilità di reputazione sono uniche in base alla fazione e all'affinità dell'eroe. La prima viene ottenuta la livello 1 quando l'eroe è ancora neutrale. Per ricevere la seconda abilità l'eroe dovrà cambiare classe e divenire un avatar del Sangue o delle Lacrime. La terza abilità è ancor più potente e viene ottenuta quando l'eroe raggiunge il livello massimo nella sua reputazione.

Pulsante Rispecializza
Gli eroi possono modificare le loro abilità dopo aver cambiato classe. Questa opportunità si presenta solo una volta, e può essere attivata fino a quando il tuo eroe non raggiunge un nuovo livello.
Fai clic sul pulsante Rispecializza per annullare tutte le abilità di un eroe situate nella scheda della Potenza e in quella della Magia.
I punti abilità così ottenuti possono essere spesi per apprendere abilità diverse.

Finestra di scambio
Quando due eroi controllati da te si incontrano, possono scambiarsi manufatti e armate. Fai clic sull'eroe bersaglio per aprire la Finestra di scambio.
Gli eroi alleati possono incontrarsi nelle partite multiplayer ma non possono scambiarsi manufatti o creature.

SCHERMATA DELLA CITTÀ

Finestra della città

La finestra della città contiene diverse schede per ognuna delle sue funzioni. Queste schede appaiono nella parte inferiore della finestra della città.



La schermata della città contiene la rappresentazione grafica della tua città, al di sotto della quale puoi vedere l'armata della città e l'eroe che sta visitando la città.

La fila superiore è definita Slot guarnigione, mentre quella inferiore si chiama Slot di visita.
Gli eroi possono essere riassegnati (dagli slot guarnigione a quelli di visita e viceversa) insieme alle loro truppe. Per farlo, trascina il ritratto di un eroe verso la nuova posizione.

I pannelli degli eroi permettono lo scambio delle truppe muovendole dall'armata delle guarnigione a quella del visitatore e viceversa. In questo modo le truppe possono essere divise, combinate e ridistribuite.

Selezione Città/Forte

La selezione di città/forte appare sulla minimappa, a sinistra della finestra della città. Questo pannello ti permette di cambiare rapidamente la città visualizzata. Fai clic sull'icona di un'altra città o forte per selezionarli. Sull'immagine di ogni città è presenta una piccola icona che indica la possibilità di costruire o meno in una città.

Edifici

Le opportunità offerte da una città sono rappresentate dagli edifici presenti al suo interno. La pianificazione di nuovi edifici e il potenziamento di quelli esistenti migliorano notevolmente le probabilità di superare la missione in corso.

Nella finestra della città, fai clic sulla scheda Albero della città per accedere all'interfaccia della città. L'albero della città mostra l'ordine in cui possono essere costruiti gli edifici. La descrizione degli edifici e le condizioni necessarie alla loro costruzione sono indicate nei consigli.

Edifici unici di fazione

Ogni fazione possiede quattro edifici unici di fazione, ma solo due di essi possono essere presenti nella stessa città. Ognuno di essi dà accesso a una strategia diversa, quindi scegli bene! Alcuni degli edifici unici di fazione hanno la loro interfaccia, la cui scheda appare insieme alle altre schede della città.

Lacrime di Asha

Le Lacrime di Asha sono un manufatto necessario alla costruzione di un edificio speciale. Esse possono essere ottenute in diversi modi, come ad esempio battendo un boss.
Dopo averle ottenute, le Lacrime di Asha vengono portate in una città controllata dal giocatore. La città deve possedere un Campidoglio per poter costruire l'edificio Lacrime di Asha.

Reclutare le creature

Fai clic sul pulsante della scheda Recluta creature per reclutare. La finestra Recluta creature indica le creature disponibili per il reclutamento nella fila superiore. Se desideri reclutare creature di un'altra fazione, fai clic sul simbolo della fazione che si trova su di esse. I numeri riportati sotto il ritratto delle creature indicano la quantità di creature attualmente disponibili nella riserva delle creature.



Potenziare le creature

Puoi anche potenziare le creature nella finestra Recluta creature. Se una creatura negli slot di visita o guarnigione può essere potenziata, una piccola freccia che punta verso l'alto appare nel suo ritratto. Fai clic sul ritratto di quella creatura per potenziarla.

BATTAGLIA

Quando combatti, lo scopo è quello di eliminare fino all'ultima creatura presente nell'armata del tuo avversario, oppure mandare in rotta la sua armata a causa dei danni sofferti.

Iniziare una battaglia

Il combattimento inizia con una fase tattica, se il tuo eroe possiede l'abilità Tattica I. Dopo aver organizzato gli stack, inizierai a combattere il nemico. L'eroe che perde la battaglia può morire o fuggire. Il vincitore riceve esperienza e i manufatti del nemico caduto.

Fase tattica

Prima di ogni battaglia, avrai l'opportunità di posizionare i tuoi stack nel tuo lato del campo di battaglia, ma solo se il tuo eroe possiede l'abilità Tattica I. In questa fase apparirà la barra di armata, a indicare le riserve disponibili: le creature non utilizzate sono indicate normalmente, mentre quelle già schierate appaiono in grigio.
Per disporre gli stack, trascinali e lasciali sul campo di battaglia o sulla barra di armata.

Pannello di comando

Posizionamento automatico: tutte le creature vengono posizionate automaticamente sul campo di battaglia.
Opzioni: richiama il menu delle opzioni di gioco.
Menu di fuga: puoi scegliere di ritirarti dal campo di battaglia, perdendo una parte dell'armata o ricaricare la mappa dal momento che precede la battaglia. Gli eroi che si sono ritirati tornano alla Sala degli Eroi e possono essere reclutati di nuovo pagandoli. Nota che l'opzione di ricarica è disponibile solo in modalità giocatore singolo e solo se sei l'attaccante.



Schermata del combattimento

La schermata della battaglia appare dopo l'inizio del combattimento e mostra l'arena dove si svolgerà il combattimento. Su questa schermata, l'armata attaccante appare a sinistra.



Barra delle azioni

La battaglia è divisa in turni e ogni creatura può agire una volta per turno. Il loro ordine dipende dal valore di Iniziativa: maggiore è l'Iniziativa, prima la creatura può agire.

La Barra delle azioni è situata nella parte inferiore dello schermo, mentre le creature selezionate appaiono nella casella a sinistra. Durante la battaglia, gli stack verranno attivati nell'ordine indicato nella Barra delle azioni, da sinistra a destra. La creatura attiva, oltre ad attaccare o usare un'abilità, può anche Difendere o Attendere.

Tuttavia, l'ordine può essere modificato nel corso della battaglia. Quando uno stack viene eliminato, ad esempio, tutte le posizioni che occupava in coda vengono liberate. Alcuni incantesimi possono modificare il valore di iniziativa di uno stack, facendolo passare avanti o arretrare nella coda. Lo stack colpito dall'incantesimo vedrà quindi modificata la sua posizione all'interno della barra.

La Barra delle azioni indica anche l'ordine delle creature del turno successivo: quando una creatura agisce, il suo ritratto viene spostato in coda e colorato di grigio. Il numero riportato nella parte inferiore del ritratto della creatura indica la quantità di creature presenti nello stack. Quando il numero arriva a 0, lo stack di creature viene ucciso. Il colore del numero corrisponde al colore dello schieramento.

Delle piccole icone possono apparire agli angoli dei ritratti delle creature:

- Le frecce nell'angolo in alto a sinistra indicano le abilità che influenzano la creatura, di natura positiva, negativa o positiva e negativa.
- Un'icona Salta turno appare nell'angolo in alto a destra a indicare un effetto che obbliga la creatura a saltare il turno.
- Nell'angolo in basso a sinistra appare un'icona se la creatura ha cambiato schieramento a causa di un effetto.
- Nell'angolo in basso a destra possono apparire due icone. Una indica che lo stack è stato evocato, l'altra indica che ha attraversato un portale.

Slot pulsanti personalizzabili

Gli incantesimi dal libro degli incantesimi possono essere trascinati sugli slot vuoti dell'interfaccia utente. Possono essere usati per accedere rapidamente a quegli incantesimi per non dover aprire il libro ogni volta che desideri usarli.

Regole del combattimento

Regole dei danni

Il danno totale inflitto da un attacco è la somma dei danni inflitti da ognuna delle creature che lo compongono. Il danno inflitto viene determinato casualmente entro la portata dei danni dello stack.
Il danno inflitto dallo stack è pari a un numero casuale compreso tra i danni minimi moltiplicati per numero delle creature e i danni massimi moltiplicati per numero delle creature.

I danni vengono applicati al bersaglio secondo lo schema seguente: immagina lo stack di creature in un'unica fila. Se i danni sono superiori alla salute della prima creatura, la creatura muore e i danni in eccesso passano a quella successiva, e così via.

Alla fine, una creatura dello stack muore se gli vengono inflitti danni pari alla sua salute, o resta ferita se i danni sono inferiori. La salute della creatura è indicata nel messaggio informativo dello stack.
I risultati stimati di un attacco sono indicati accanto al cursore. Essi tengono conto delle resistenze del bersaglio e delle varie abilità di eroi e creature che verranno attivate al 100%. Le abilità che non si attivano al 100% (come la Fortuna) non vengono considerate nel calcolo della stima dei danni.

Difendi/Attendi
Talvolta potresti voler saltare il tuo turno e aspettare un momento migliore per attaccare. In questo caso, puoi usare il pulsante Difendi per ordinare allo stack di assumere una posizione difensiva, oppure puoi usare i pulsante Attendi per rimandare la sua azione alla fine del turno di combattimento in corso.
Se la difesa è attiva, i valori di potenza e di magia dello stack aumentano fino alla sua azione successiva.
Il comando Attendi fa sì che la creatura diventi l'ultima ad agire nel turno in corso. Se ci sono più creature in attesa, il loro ordine viene invertito: la creatura con l'Iniziativa minore agisce per prima.

Contrattacco
La maggior parte delle creature ha l'abilità di contrattaccare automaticamente contro un nemico che l'ha appena aggredita. Questo si chiama contrattacco. Come regola generale, il contrattacco può essere eseguito una sola volta per ogni turno di combattimento e solo nei combattimenti ravvicinati. Ci sono alcune eccezioni a questa regola, dovute a speciali abilità delle creature.

Attiva le abilità speciali
Questo comando è disponibile solo per le creature che hanno delle abilità speciali. Fai clic sul pulsante Abilità speciale che si trova sopra i pulsanti Difendi e Attendi della creatura.

Un'abilità speciale può essere usata automaticamente dopo che è stata attivata, oppure può richiedere che tu indichi un bersaglio specifico. Fai clic con il tasto destro per annullare l'uso dell'abilità speciale. Le abilità speciali pongono termine all'azione della creatura per il turno di combattimento in corso.

Le abilità speciali possono avere dei tempi di ricarica o delle cariche. Un tempo di ricarica di due turni rende inattiva l'abilità per il turno successivo a quello in cui è stata usata. Un'abilità speciale con due cariche può essere usata solo due volte in un combattimento.

Regole di cura
Quando uno stack viene curato, viene guarita la prima creatura, dopodiché, se si ha ancora del potere curativo, un'altra creatura uccisa viene resuscitata e curata, e così via. Il numero totale di creature presenti in seguito alla cura non può superare il numero originario di creature presenti nello stack. Dopo il combattimento, tutte le creature ferite recuperano i propri punti salute.

Fortuna e Morale
L'attributo **Fortuna** determina la probabilità che ha la creatura di infliggere +50% danno con ogni colpo regolare. L'attributo Destino degli eroi viene aggiunto alla Fortuna delle creature. Il valore Fortuna di una creatura può anche avere valori negativi. In questo caso il danno delle creature viene ridotto del 50%.

Le creature con un buon **Morale** hanno la probabilità di agire due volte nello stesso turno. Il Movimento e il Danno delle creature vengono ridotti del 50% nella seconda mossa (Morale).
Le creature con un Morale pessimo hanno una probabilità di saltare il turno.

Gli ostacoli che forniscono copertura
Tutti gli ostacoli sulle mappe di combattimento possono offrire copertura; le creature con attacchi a distanza subiscono un malus di attacco quando usano le proprie armi contro una creatura nascosta dietro una copertura (in orizzontale, verticale o diagonale), in base alla linea visiva della creatura che attacca.

Gli elementi degli assedi (mura, cancelli e torri) rappresentano un'eccezione alla regola; forniscono una penalità Assedio anche quando le creature che si trovano dietro di essi sono comunque lontane da essi.

Gestire le catapulte
Le catapulte funzionano in modo indipendente e scelgono i propri bersagli automaticamente.

Azioni dell'eroe

Gli eroi possono eseguire due azioni per ogni turno sulla mappa di combattimento e possono agire prima delle loro creature. Un'azione può consistere nell'uso di una delle abilità presenti nel libro degli incantesimi o nell'uso di un Colpo eroico. L'altra azione è l'abilità di Fazione.



Incantesimi

Per lanciare un incantesimo, fai clic sul pulsante del libro degli incantesimi. Quest'ultimo si aprirà, permettendoti di scegliere un'abilità. In base all'abilità scelta, possono verificarsi tre eventi:

- L'abilità non richiede un bersaglio e viene attivata.
- Devi indicare una creatura bersaglio, ostile o alleata.
- Devi indicare un luogo bersaglio. Le caselle e le creature bersaglio vengono evidenziate.

Colpo eroico

Sebbene gli avatar restino ai margini del campo di combattimento, possono comunque puntare e colpire le creature nemiche, infliggendo dei danni direttamente. Questa azione non costa Mana e non richiede alcuna Abilità. Questo attacco è disponibile usando il pulsante Colpo eroico.

Abilità di Fazione

Le Abilità di Fazione possono essere usate in maniera indipendente dal Libro degli incantesimi o dai Colpi eroici, ma sono utilizzabili una sola volta per ogni turno di combattimento. Ogni fazione ha diverse Abilità di Fazione.

Man mano che il combattimento prosegue, il verificarsi di determinati eventi fa riempire l'indicatore dell'Abilità di Fazione, in base alla fazione dell'eroe. L'Abilità di Fazione diventa attiva quando l'indicatore si riempie, e può essere usata l'Abilità di Fazione 1. Puoi scegliere se aspettare che l'indicatore si riempia una seconda, terza o quarta volta, con il risultato di usare versioni sempre più potenti dell'Abilità di Fazione. Quando l'abilità viene usata, l'indicatore si svuota.

GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti.
Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc…), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.
La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme ad una prova di acquisto valida.
Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.
L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.
L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.
Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.
L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.
Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NOTA BENE: ti preghiamo di NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft e in caso di dubbi di contattare il Servizio di Supporto Tecnico.

SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

SUPPORTO TECNICO ONLINE
Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.
Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo www.problemi-zero.com potrai infatti:
- accedere all'archivio delle Risposte ai Problemi più Frequenti (FAQ), Patch, ecc…
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione “Invio Domande”
- controllare lo stato delle proprie richieste

SUPPORTO TECNICO TELEFONICO
Se non hai un PC ed una connessione Internet, il SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono **(+39) 02/48867160**, dal Lunedì al Venerdì, escluse le feste nazionali.
Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NOTA BENE: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Il Servizio di Supporto Tecnico Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco!